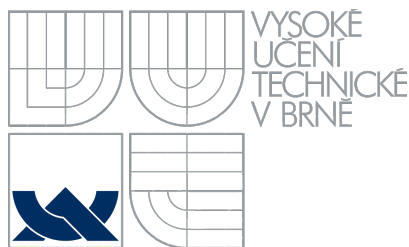


# VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

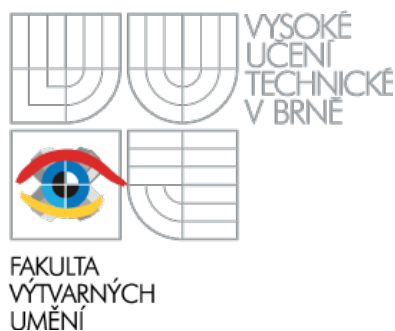
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY



## FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ART

ATELIÉR MALÍŘSTVÍ 3  
STUDIO PAINTIG 3



Digiverse monument - Říkáme, že je to hranice kterou nikdy nemůžeme překročit, abychom se podívali co je na druhé straně

Digiverse monument - We say it is the limit that can never exceed to look what's on the other side

# BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BACHELOR'S THESIS

AUTOR PRÁCE  
AUTHOR

Jakub Tajovský

VEDOUCÍ PRÁCE  
SUPERVISOR

MgA. Veronika Resslerá

OPONENT PRÁCE  
OPPONENT

MgA. Martin Blažíček, Ph.D.

BRNO 2015

# DOKUMENTACE VŠKP

## OBSAH:

OBRAZOVÁ ČÁST

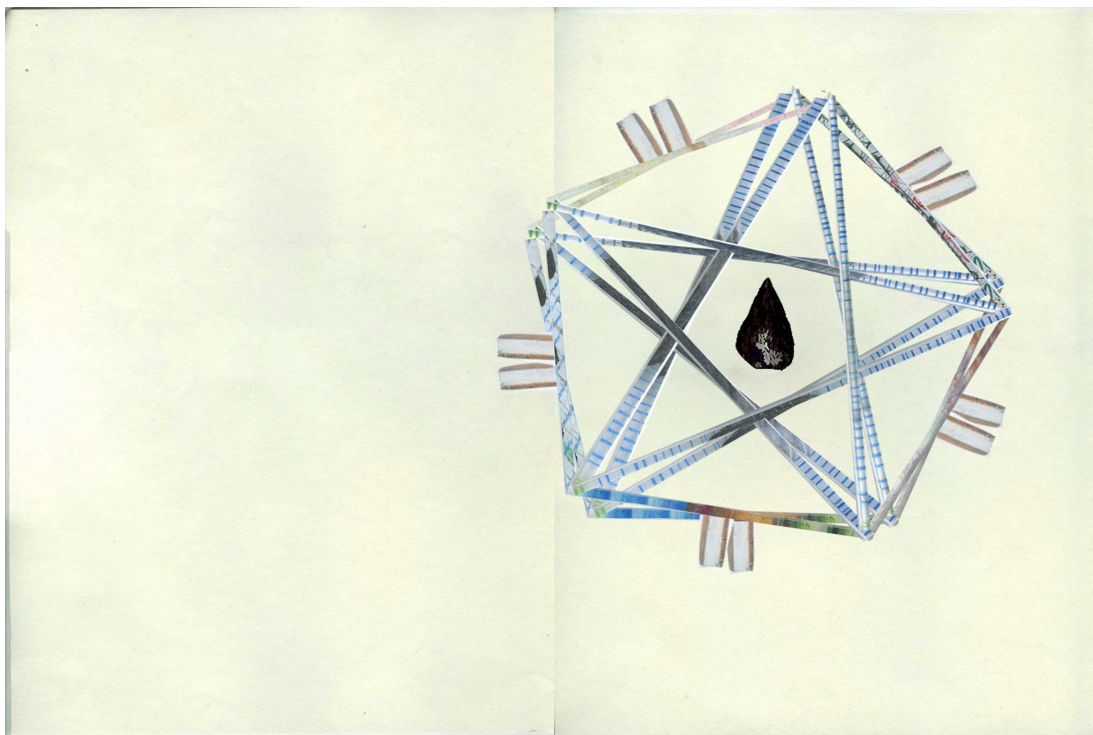
s. 3 - 6

TEXTOVÁ ČÁST (PÍSEMNÁ OBHAJOBA)

s. 7 - 8

## OBRAZOVÁ ČÁST

K obhajobě bylo předloženo 1 digitální obraz (program obsahující 400 jednotlivých snímků) , Instalace složená z podkladů sloužících pro vytvoření projekce (5ks)



1.Html- webový digitální obraz 2014 : <http://animal.ffa.vutbr.cz/~xvtajovsky/play.html>



2.Skica 1. scény



3. náhled: 1.scéna



4. náhled: 3.scéna







6. systém snímání projekce v horizontální poloze



7. kulisa pro vytvoření obrazové jednotky (příprava scény)

## TEXTOVÁ ČÁST (PÍSEMNÁ OBHAJOBA)

Když pozorujeme obraz vždy vidíme jen jeho část, vidíme-li reprodukci na internetu, informace se liší od originálu v galerii a stejně tak se liší od pohledu, jakým ho vnímá autor, který bývá svým obrazem obklopen.

Tyto závislosti fungování obrazu tematizují ve své práci, zajímá mě obrazová reprodukce a práce na hranici digitálního a analogového obrazu.

Snažím se o využití specifických kvalit a propojení klasických analogových technik (malba, kresba, grafika, fotografie) s digitálními médii. Jejich vzájemnou juxtapozicí objevuji kvality hybridního média obrazu, který si ponechává část přirozenosti analogového, v kombinaci s automatizovanou re/postprodukcí. Tato technika je paralelou ke klasickým grafickým technikám jako litografie, kde na matici vzniká obraz komponovaný různými kreslířskými, malířskými a dalšími vstupy. Během práce na tomto projektu jsem objevil tvorbu několika umělců (např. Trisha Baga, Pipilotti Rist, Cosima von Bonin..), díky kterým jsem začal chápat digitální kompozici jako formu pro „malířský obraz“.

O malířském plátnu by se dalo uvažovat jako o matici, která má schopnost propojit nepřehledné množství různých materiálů v jednotný obraz, kompozici, iluzi prostoru. Digitální obraz posouvá hranice nosiče obrazu redukcí základní jednotky obrazu na světelný bod.

Vždy mě fascinovalo, že iluze prostoru na obraze nemusí být nutně vázána na tělesně prožívaný prostor, ale vždy je s ním propojena skrz diváka. Prostor každého obrazu je tak vymezen jeho variacemi vznikajícími pohledem každého, jednotlivého diváka a hloubkou jeho pohledu. Umělec určuje pravidla. Variace obrazového prostoru probíhá neustále, v závislosti na světle, úhlu, zaostření našeho pohledu nebo formě jeho reprodukce.

Před pěti lety jsem si začal pohrávat s myšlenkou variabilního obrazu, jež by obsahoval fragmenty mých prací a rozrůstal se v závislosti na množství interpretací (diváků). Chtěl jsem vidět svou tvorbu jako celek, jako jednotné dílo, které se skládá z každého partikulárního obrazu, stejně jako z každé jednotlivé interpretace. Zpočátku šlo o čistě utopický projekt, bavilo mě přemýšlet, kde jsou hranice obrazu, jak se s každou další reprodukcí rozšiřuje jeho prostor. Tato původně utopická myšlenka mě vedla k dalším verzím variabilního obrazu, vymyslel jsem vlastní systém, počítačový program fungující jako obraz (umělecký artefakt). Jeho první skicu jsem provedl ve formě *Html* obrazu dostupného na webové stránce: <http://animal.ffa.vutbr.cz/~xvtajovsky/play.html>.

Abych se mohl věnovat spíše vizuální části obrazu a zkoumání jeho optických vlastností, navázal jsem v bakalářském projektu spolupráci s Jakubem Valtarem, který mi pomohl s programováním a jehož znalost digitálních prostředí se částečně promítla do výsledné podoby struktury programu. Ten bych jeho fungováním přirovnal k hudebním samplerům, kde jsou na určitých pozicích nahrána data, ze kterých můžeme komponovat výsledný celek. Obraz ve formě programu/souboru představuje virtuální formu artefaktu. Při vytváření obsahu vzniklého formátu jsem zjišťoval, jak lze využít reprodukční techniky jako vlastní médium obrazu. I zde bychom mohli najít souvislost s technikami hudebního samplingu. Pro vytváření jednotlivých „samplů“ pořizují reprodukce obrazových materiálů například přefocení projekce v provizorně postavených kulisách, čímž dochází k násobení obrazového prostoru, zároveň se jedná o postprodukční techniku, jakýsi „live plugin“ do photoshopu, jenž mi dává mnohem větší svobodu v práci s jak digitálními, tak analogovými médii.

Program samotný vychází z koncepce horizontálního formátu, použité již v *Html*. Nyní je rozšířena o možnost zaostření (přiblížení) na jednotlivé části obrazu. Pohyb v obraze je omezen na co nejjednodušší ovládání sloužící pouze pro směřování pohledu na jeho části. Obraz tvoří cyklický horizontální pás složený ze snímků ve formátu A4 – A1, jednotlivé snímky lze proměňovat za jejich alternativy. Celý obraz je rozdělen do 4 scén, každá scéna se

liší svými rozměry, ty jsou určeny počtem variací každého snímku a rozlišením (velikostí mřížky v níž jsou zasazeny snímky každé scény v jiné hustotě).

Instalace Moravské galerii je popsána v obrazové části dokumentace. Obraz je v instalaci možno pozorovat z různých úhlů pohledu:

1. Jako obraz na stěně z chodby v galerii,
2. Z prostoru za obrazem, odkud je možné ho ovládat pomocí kurzoru.
3. Na internetu, jako streamované video. Při vstupu na internetovou stránku musí divák kliknout na charakter, ve který se o několik sekund později promění kurzor v galerii.

Hlavním motivem, jenž mě při práci zaujal je horizont jako základní činitel umožňující orientaci a identifikaci v prostorové struktuře. Vedle horizontu jsem se soustředil na neméně výrazný motiv archivu (ten беру jako horizont mojí práce jehož většinu vnímám vždy paralelně, ale střídavým soustředěním na konkrétní části se ho snažím stavět jako celek).

Archiv- během studia na Favu se pro mne stal zajímavým fenoménem vlastní tvorby, i jedním ze základních materiálů pro práci.

Horizont- je stav věcí tak jak jsme schopni je vidět z našeho aktuálního postavení, nikdy ho nemůžeme zcela obsáhnout (koncentrovat se na každou jeho část), ale stejně na nás působí i to co vidíme periferně. Horizont svého archivu jsem začal vytvářet abych viděl co je moje tvorba zač.

Pracovní název obrazu je „Digiverse monument“, jelikož jsem nechtěl aby se název práce stal zavádějícím, zvolil jsem si tento název jako dostatečně otevřený. Finální expozici v Moravské galerii jsem nazval „Říkáme, že je to hranice kterou nikdy nemůžeme překročit, abychom se podívali co je na druhé straně“, což může být název, návod na použití, nebo definice mého obrazu, kterou má společnou s horizontem.